Кираса

ролевой варгейм с элементами варгейма



Radaghast Kary 2019

Кираса



Введение

Кираса — это настольный ролевой варгейм. Это игра для вас, если вы хотите играть индивидуальные роли лидеров в мире фэнтезийного средневековья: полководцев, наместников, диверсантов, интриганов, миссионеров, дворян, и руководить большими отрядами, которые скучно обсчитывать детально.

Мы будем считать, что вы уже выбрали систему для «обычных» игр: D&D5, C&C, S&W, PF, LL, WFRP, BFRPG, OSRIC, DCC, BtW… С помощью **Кирасы** вы сможете проводить по ней массовые бои, не утопая в сотнях бросков и не отдаляясь настолько, чтобы погубить ролевую составляющую. Использование миниатюр остаётся на ваш вкус.

Золотое правило **Кирасы**: если в ней не хватает своих правил, берите правила из базовой системы. Активно используйте проверки навыков, умений, способностей, характеристик. **Кираса** существует не ради того, чтобы заменить собой существующие системы, а чтобы предоставить возможность масштабировать происходящее и задать фон для ролевой игры.

Играйте с масштабом. В походе используйте десятикилометровые ячейки и однодневные ходы, но в битве лучше одну такую ячейку представить в виде целой подробной карты, а ходы сделать почасовыми. Если и этого мало, переходите в базовую систему: чередование игровых сессий по **Кирасе** с массовыми сражениями, подробных сессий про вылазки разведчиков и подвиги героев в переломные моменты, а также словесных сессий с переговорами — вот правильная военная игра.

В атаку!

Игра написана для конкурса RPG-Кашевар и использует возрождение старой школы, театр военных действий и море.
Ради удовлетворения условий участия в конкурсе правила содержат только 2820 слов.
Для иллюстрации летающих кораблей использован рисунок корабля Давида Ревуа, распространяемый по CC-BY.
Для сценария 1 использована реконструкция Джеймса Мишлера карты Известного мира.
Остальные иллюстрации либо находятся в общественном достоянии, либо были специально созданы для этой игры.
Все права защищены и остаются за авторами **Кирасы**.

Игровой процесс

Расстелите на столе карту, которая идёт со сценарием, или нарисуйте свою. Карта известна всем и в любой момент видна всем игрокам, хотя каждый может сделать себе копию со своими пометками. По главной карте будут перемещаться ваши отряды (положение которых может быть скрыто от других игроков) и взаимодействовать с местными достопримечательностями (городами, монастырями, реками, замками) и друг с другом. Если скрытых отрядов слишком много, дайте каждому игроку свою карту и отгородите мастерским экраном, а Судья пусть ходит вокруг стола и заглядывает через плечо.

Роль Судьи — следить за правилами, отыгрывать третьих лиц и хранить тайны.

Мощь

Отряды могут быть любого размера, отвечающего здравому смыслу и параметрам столкновения. Главной характеристикой каждого отряда является его Мощь. Считают её так:

- Первоначальным значением Мощи нужно взять Рейтинг опасности, если он есть в базовой системе, иначе Уровень одного существа, из которого составлен отряд (или среднего, если отряд смешанный).
- Добавьте +1 к Мощи за каждое удвоение размера отряда: +1 за отряд из двух существ, +2 за четверых, +3 за восемь и так далее. Для некратных двум размеров берите близкие к ним: +3 за десяток, +7 за сотню, +10 за тысячу, +20 за миллион и т.д.
- Сделайте поправку за качество отряда: –1 за ополчение, +1 за тренировку, +2 за профессионализм.
- Если отряд экипирован существенно лучше или хуже аналогичных, ещё +1 или –1.

Кроме того, у каждого отряда есть поправки к Мощи от занимаемых укреплений, от настроя, погоды и т.п.

Например: отряд из сотни кентавров-наёмников имеет Мощь 10 = 2 (за Рейтинг опасности) +7 (за размер) +1 (за подготовку). Такую же Мощь 10 имеет отряд из пары огненных великанов или герой-одиночка 10 уровня.

Отряд, чья Мощь достигает нуля, уничтожен: убит, развеян, рассеян, разогнан, изгнан, запечатан, плачет от бессилия (по обстоятельствам).

Передвижение

Какое расстояние преодолеет отряд за день, зависит от его самого медленного солдата:

человек с тяжёлым грузом, гном, осадное орудие	10 км
человек, эльф, плот, гребное судно	20 км
лошадь, слон, мул, осёл, кентавр, гарпия	40 км
верблюд, речная лодка по течению	60 км
скакун, виверна, перегруженый корабль, парусник при неидеальном ветре	80 км
парусник при попутном ветре, птица, грифон, дракон	100 км
ковёр-самолёт, летучий корабль	200 км
перелётная птица	1000 км

Как видно, удобнее всего пользоваться картами с десятикилометровой ячейкой.

Движение по дорогам идёт с двойной скоростью, по сложным местам (холмы, горы, болота) — с половинной. Попадание в шторм на море или в воздухе означает потерю хода на его преодоление и переход в случайную соседнюю ячейку. За каждый день похода или каждую неделю праздного ожидания Мощь отряда падает на единицу (поправка настроя). Устраняется этот эффект по обстоятельствам: усталость лечится отдыхом, болезнь — лекарствами, лень — дисциплиной.

Атакованный в походе отряд имеет –2 к Мощи, если не может потратить ход на построение.

Укрепления

Каждый фортификационный элемент может увеличивать Мощь осаждённых в нём:

ворота, частокол (палисад), стена, ров, вал, завал, засека, рогатка, камень, кирпич	Мощь +1
подъёмный мост, опускная решётка (герса), зубцы (мерлоны), гурдиция, машикули, мифрил	Мощь +2
проездная башня, привратная башня (барбакан), захаб (рицетто), люнет, адамант	Мощь +3
холмовая крепость (дун), равелин, редан, орихалк	Мощь +4
островная крепость (кранног), редюит, капонир	Мощь +5
бастион с кавальером, кронверк, горнверк	Мощь +6
фланкирующая башня (ягура), угловая башня	Мощь +7
донжон, кром, цитадель, каструм	Мощь +8



Например: конструкция из камня (+1) совмещает ворота (+1), подъёмный мост (+2), проездные башни (+3) с дополнительной защитой стрелков с крыши (+2, деревянный аналог машикулей). Итого осаждённые будут иметь +9 к Мощи при фронтальном штурме с земли. На правом фланге видна неприступная стена: если есть возможность на неё забраться (великаны, лестницы, осадные машины), то осаждённые там получат только +4 (за каменную стену с зубцами).

Осадные орудия

Осадные орудия вроде баллист, катапульт и таранов, к сожалению, часто не описываются как чудовища. Для помощи перевода их в систему **Кирасы** воспользуйтесь таблицей:

хиробаллиста, ручной арбалет	Мощь 1
полибол, чо-ко-ну, оксибел, мантелет	Мощь 2
карробаллиста, хиробаллиста, скорпион, винея	Мощь 3
аркбаллиста, патерелла, эйнарм	Мощь 4
бриколь, рутта, спрингалд, таран	Мощь 5
малый по́рок, фрондибо́ла, манджаник, онагр	Мощь 6
великий по́рок, требушет, мангонель, осадная башня (гелепола)	Мощь 7



Каждое орудие имеет свои особенности: таран эффективен только против неподвижных конструкций рядом с ним, требушеты могут целить только в достаточно далеко расположенные цели, защитные сооружения (винея, мантелет, гелепола) не используются для атаки, а указанные значения — для проверки прочности). Пользуйтесь вашим знанием устройства конкретного орудия и его оцифровкой в базовой системе.



На море и в воздухе

Корабли плавучие и летучие бывают очень разные, но обсчитываются по количеству обслуживающей их команды. Например, галеон с двумястами матросами будет иметь Мощь 8, а куррах на пятерых — Мощь 3. Есть три основных типа атак кораблями:

- таран, когда укреплённый нос атакующего корабля намеренно врезается в борт жертвы;
- обстрел, для которого многим судам требуется повернуться бортом к жертве, чтобы дать залп;
- абордаж, когда судна сходятся достаточно близко для рукопашной битвы команд.

Настрой

Усталость от движения, усталость и потери от собственных атак, а также три проигранных столкновения подряд, могут привести к преждевременному расформированию отряда. Такой отряд может быть воссоздан заново на следующем ходу или через ход, логичным действием: рассеянная кавалерией пехота требует наличия активного командира, усталость могут убрать пару ходов отдыха с музыкантами или проповедниками, утомлённый длительным переходом отряд может за ход сбросить все поправки усталости, если устроить им пир в день отдыха.

Битвы

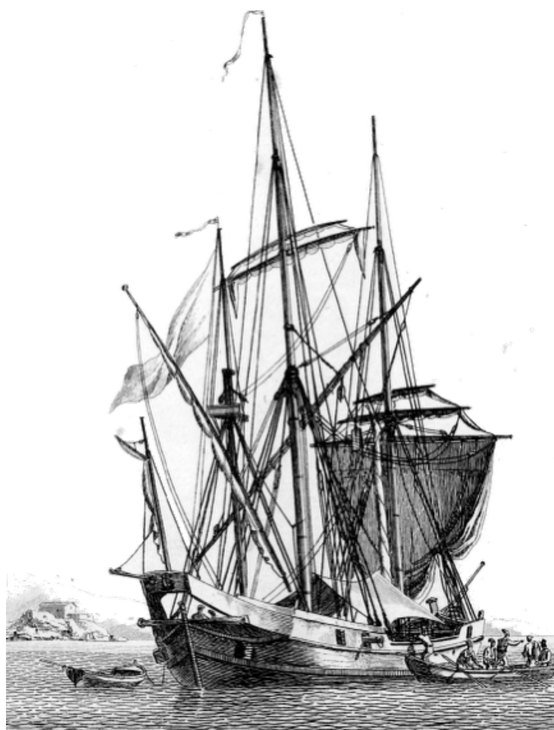
Когда две стороны сошлись в поединке, и неизвестно, кто должен одержать верх, каждый участник бросает один шестигранный кубик с такими гранями:

– –	–	+ –	+ –	+	+ +

Каждый выпавший плюс временно поднимает Мощь на один в этом поединке и добавляет эффект на выбор игрока. Каждый выпавший минус, наоборот, временно снижает Мощь на один и добавляет один эффект на выбор его противника.

В противостоянии побеждает сторона с наибольшей Мощью (с поправками за все аспекты ситуации). Победитель снижает свою Мощь на 1, проигравший — на 2. Кроме того, победитель может выбрать один дополнительный эффект (плюс один за каждый плюс):

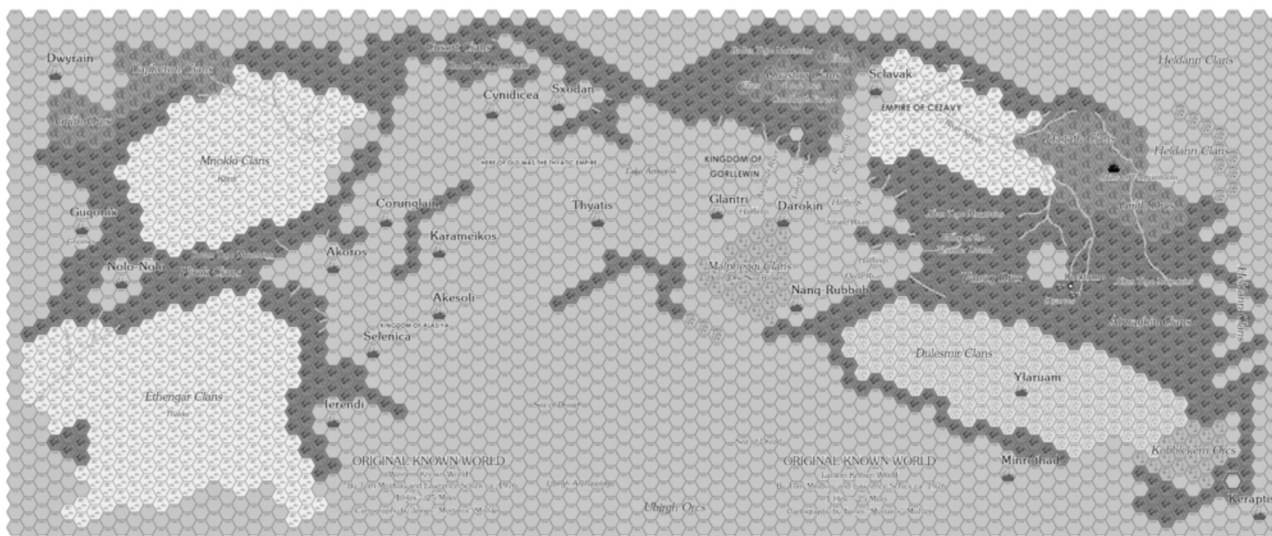
- Дополнительный урон:
  - проигравший снижает Мощь ещё на 1
  - можно выбрать несколько раз
- Оттеснение:
  - проигравший вынужден сменить позицию
  - не работает на укреплениях с Мощью > 0
- Вовлечение:
  - проигравший вынужден на следующем ходу сражаться ещё раз с тем же противником
- Слом строя:
  - на след. ходу проигравший не может атаковать
  - на след. ходу защищается с Мощью –2
  - проигравший может потратить полный ход на восстановление строя
- Порча позиции:
  - занимаемая проигравшим позиция снижает свою Мощь на 1
  - хорошо работает на укреплениях и средствах передвижения с ненулевой Мощью
- Переговоры:
  - проигравший вынужден пойти на мирные переговоры в следующем ходу



Прочее

- Список эффектов в битвах может быть расширен по ситуации с согласования Судьи.
- Если скорость движения атакующего отряда вдвое или больше превышает скорость защиты, то он получает +4 к Мощи.
- Недоэкипированные морские и летучие суда и осадные машины могут действовать не в полную Мощь, быть медлительнее или не функционировать вовсе, в зависимости от их устройства.
- Погода, неблагоприятная только для одной стороны (например, сильный ветер мешает летающим отрядам куда сильнее, чем наземным), временно снижает её Мощь на 2.
- Условия, катастрофичные для одной стороны (огненные элементали под мокрым дождём, слоны в болоте) дают –4 к Мощи.
- Невозможные действия (атаки пехотой в море или в воздухе) не нужно никак обсчитывать, они просто невозможны, доверьтесь Судье.
- Кроме совсем невозможных ситуаций, избегайте авто-успехов, потому что они не моделируют удачу (возможность даже проигравшему взять пару эффектов на плюсах).
- Судье следует поощрять нестандартные решения и стратегии. Если для чего-то нет правил в **Кирасе**, используйте правила базовой системы. Если там тоже нет, это хорошо, принимайте любые заявки и отыгрывайте результат во всех деталях.
- Будьте изобретательны!





Сценарий 1: Царский куш

После продолжительной болезни король умирает, не оставив наследника. Персонаж каждого из игроков — претендент на трон, и у каждого есть своя укреплённая база с замком, ресурсами и гарнизоном. Возьмите часть армии с собой и отправляйтесь в поход за славой и короной.

Дополнительное правило: при входе в новый гекс бросьте кубик, на 6 бросьте ещё один:

1. Местное племя Мощи на кубик меньше вашей встречает вас дружелюбно.
2. Местное племя Мощи на кубик меньше вашей враждебно к вам.
3. Дикий монстр Мощи на кубик больше вашей враждебен к вам.
4. Дикий монстр Мощи на кубик больше вашей встречает вас дружелюбно.
5. Вы встретили путешественников, рассказавших важный факт об одном из конкурентов.
6. Вы нашли сокровище. За каждое донесённое до базы сокровище можно поднять Мощь укреплений на 1 или построить здание, поднимающее Мощь одного типа отрядов на 1.

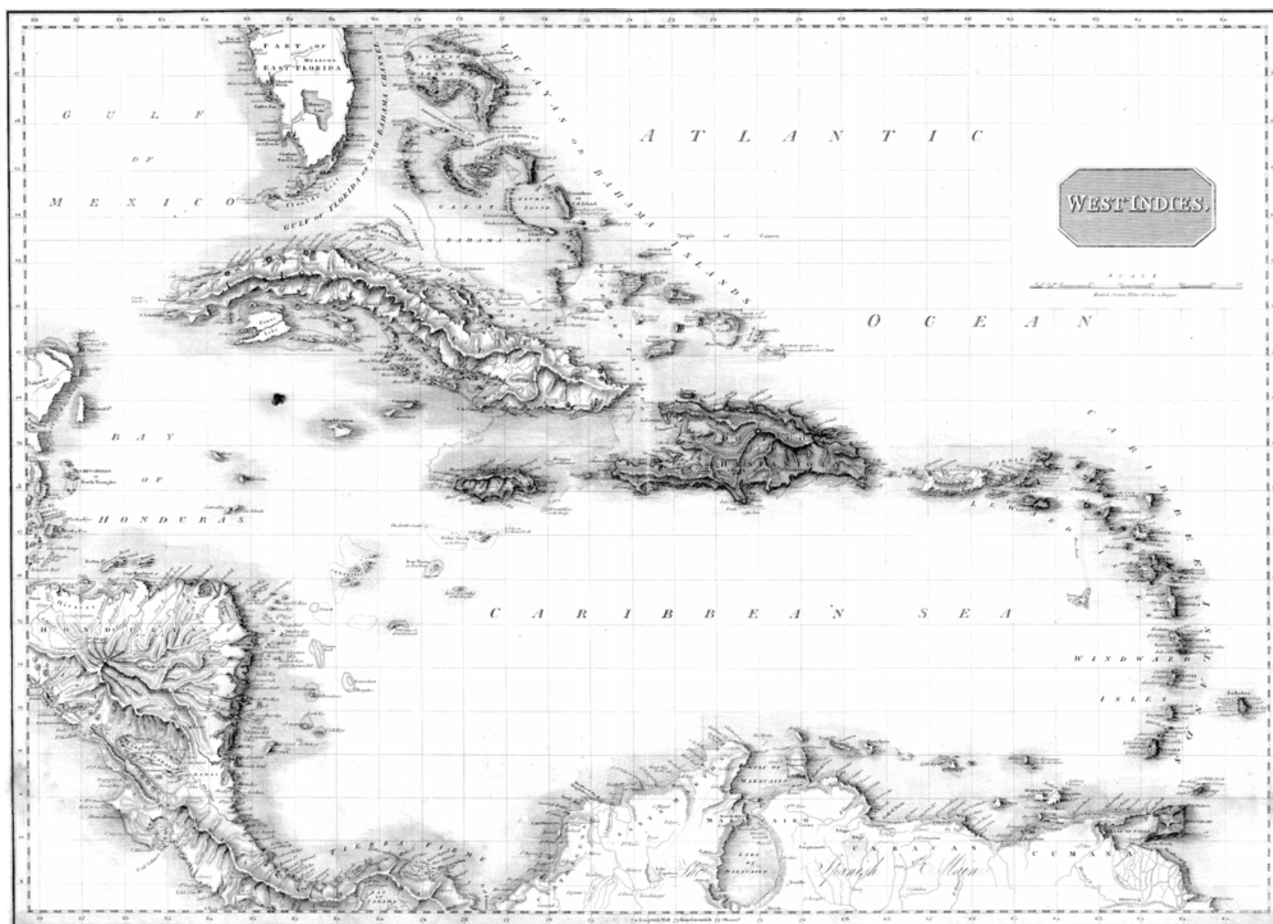
Дружелюбные отряды можно уговорить присоединиться к вам, от враждебных можно попытаться откупиться.

Победив конкурента в его замке, вы становитесь его владельцем, и можете распоряжаться им как своим. Сам конкурент может присоединиться к вам как отряд, либо должен быть изгнан или казнён (по договорённости). Возвращение в один из своих замков сразу снимает все поправки настроя к Мощи.

Цель игры — ликвидировать или подчинить всех конкурентов и сесть на трон!



Цветная карта в разрешении 1600 x 674: https://rpg.fandom.com/ru/wiki/File:OKR_03_Combined.png



Сценарий 2: Одиссея капитана Илиада

Пиратам живётся нелегко: нужно продолжать грабить чужие корабли, чтобы держать под контролем команду, но при этом поддерживать полудружеские отношения с по меньшей мере одной из четырёх морских держав, чтобы иметь возможность заходить в их порты для торговли и ремонта. Только Тортуга всегда готова принять любое судно…

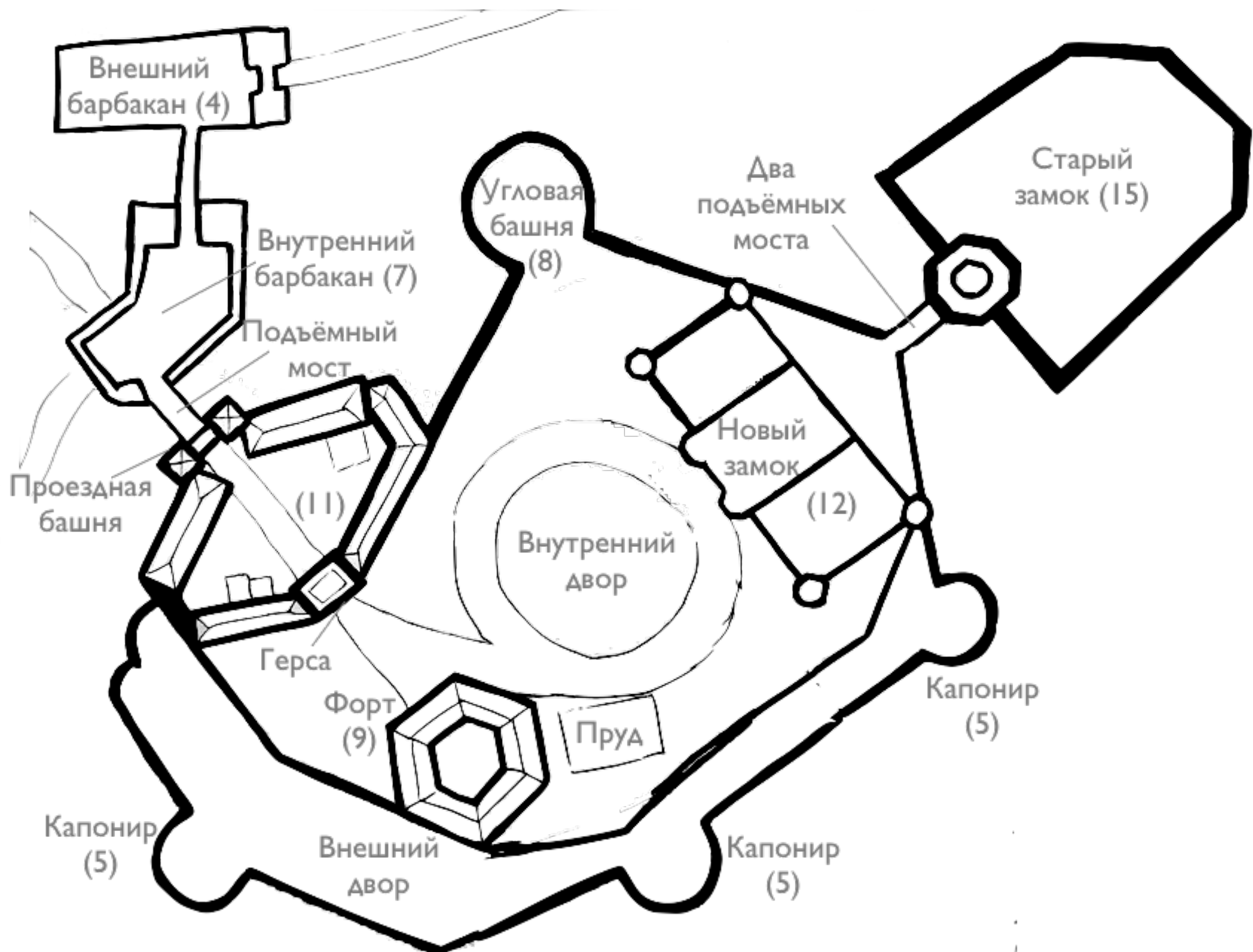
Возьмите карту Карибского моря и испанского Мэйна, наложите на неё сетку из квадратов или шестиугольников, и распределите по ней свои корабли (один корабль — один отряд).

Дополнительные правила:

- На подходах к гавани известного порта чужие корабли будут встречаться каждый ход, а в самой гавани их может быть даже несколько. В стороне от торговых путей корабли встречаются примерно каждые шесть ходов (на 6 на кубике). Мощь случайно встреченного судна равна вашей Мощи плюс кубик минус другой кубик. Судья может распределить получившееся число на несколько кораблей меньшей Мощи. Флаг случайно встреченного судна определяется броском кубика: 1–2: Испанская империя, 3: Королевство Англия, 4: Французская колониальная империя, 5: Республика Соединённых провинций, 6: пираты.
- Если Мощь подконтрольного игроку корабля достигает нуля из-за поправок настроя, это приводит не к ликвидации отряда, а к мятежу: действующего капитана свергают и заменяют видвиженцем от матросов, и отряд свежевосстановленной Мощи начинает действовать независимо. Возможно, отряд будет намеренно мстить прежним сообщникам за все прежние лишения.
- Каждая гавань имеет ограничение по Мощи, корабли выше которой в неё зайти не могут из-за глубокой посадки, не сев на мель (поправки не считаются, только судно).

Не забывайте и про форты: кампания по выманиванию охранной эскадры в море и уничтожению фортификаций ради разграбления города может быть долгой и увлекательной.

Сгодится любая карта, но цветная карта выше (1818 года) в разрешении 5000 x 3685, здесь: https://tinyurl.com/kupaca2



Сценарий 3: Штурм замка Эследес

Штурм замка — задача нелёгкая, но иногда необходимая. Перед вами примерная схема замка по мотивам английского замка Лидс, попробуйте взять его минимальными силами, или с минимальными потерями, или просто отдайте защиту одному игроку, а штурм другому, и посмотрите, что из этого выйдет. Не ограничивайте себя картой, дорисовывайте детали. Сетка вам не понадобится, ходите по локациям.

Внешний барбакан довольно простой конструкции, а захаб внутреннего хорошо простреливается со стен, поэтому его Мощь выше. Следующая структура состоит из моста, въездной башни и вспомогательных зданий, закрывается с двух сторон и простреливается со всех сторон, но не имеет резких поворотов (позволяет протащить таран). Форт внутри может служить для атаки подбирающихся врагов с юга, круглая угловая башня — с севера. На капонирах могут быть поставлены дополнительные защитные войска. «Новый» замок выгодно отличается от форта укреплённым входом с дополнительными башнями, а у «старого» толстые каменные стены с зубцами, и ведут к нему целых два подъёмных моста.

И новый, и старый замки можно исследовать более подробно как многоэтажные подземелья, но лучше это делать средствами базовой системы, а не **Кирасы**.



Фэнтезийное приложение

Расы особых существ по базовой Мощи (в основном взяты из 5e SRD, курсивом написаны названия противников из PF SRD; некоторые названия изменены по эстетическим соображениям):

1	2	3	4	5	6
бес	анкег	василиск	веркабан	булетта	виверна
гарпия	гаргулья	вервольф	вертигр	отьюг	врок
гуль	грифон	мантикора	коатль	тролль	горгона
двергар	кентавр	минотавр	ламия	халкин	драук
дриада	мимик	мумия	чуул	хаматула	химера
медвежук	эйзер	совомедведь	эттин	элементаль	*цербер*

7	8	9	10	11	12
безекира	гидра	арборант	аболет	бехир	*атач*
кирин	китон	глабрезу	дэва	джинн	*ёрогумо*
куйва	плащевик	голем	менгир	ифрит	*канатник*
нимфа	тиранозавр	муспел	нага	корнугон	*катоблепас*
они	хезру	нефилим	планетар	ремораз	налфешни
тупилак	хримтурс	осилут	*фистофил*	сфинкс	эриния

Аболет — злобная псионическая рыба, подчиняет разум.
Анкег — гигантский разумный таракан, плюётся кислотой.
Арборант — разумное дерево, может временно оживлять другие деревья.
Атач — трёхрукий великан, слюна — ослабляющий яд.
Безекира — видимая только в темноте инфернокошка.
Бес — мелкий чертёнок, способный обернуться пауком, крысой или вороном.
Бехир — двенадцатилапый нелетающий дракон, дышит электричеством.
Булетта — земляная акула, внезапно атакует из-под земли.
Василиск — восьмилапый нелетающий дракон, обращает взглядом в камень.
Вервольф — оборотень, воет на луну, вожак среди местных волков и собак.
Веркабан — оборотень, быстро роет землю, вижжит.
Вертигр — оборотень, плавает, лазает, прыгает, терпеливо сидит в засаде.
Виверна — двуногий летающий дракон, жало на хвосте.
Врок — инферноворон, ошарашивает криком и заражает ядовитыми спорами.
Гаргулья — маскируется под статую, иммунитет к атакам немагическим оружием.
Гарпия — птица-гуманоид, завлекает песней и выклёвывает печень.
Гидра — многоголовый змий, отращивающий отрубаемые головы.
Глабрезу — демонокраб, угадывающий тайные мечты и желания.
Голем — оживлённый волшебством глиняный болван.



Горгона — гуманоид с змеями вместо волос, превращ
Грифон — орлолев с зорким взглядом, ест лошадей.
Гуль — вечноголодная нежить.
Двергар — глубинный пещерный дварф.
Джинн — воздушный элементаль, насылает смерчи.
Драук — полуэльф-полупаук, живёт во тьме, плетёт паутину, ест детей.
Дриада — древесная фея, понимает растения и животных, управляет ими.
Дэва — ангел, лечит, воскрешает, казнит, убивает.
Ёрогумо — волшебный паук, маскирующийся под человека ради продолжения рода.
Ифрит — огненный элементаль, управляет пламенем.
Канатник — хищный пень с глазом и полудюжиной клейких щупалец.
Катоблепас — кабанобуйвол с ядовитым дыханием и убийственным взглядом.
Кентавр — получеловек-полуконь, отличается буйным нравом и невоздержанностью.
Кирин — дракон-единорог, дышит огнём, швыряет молнии, ломает магию, читает мысли.
Китон — инфернал с властью над цепями и крюками.
Коатль — пернатая змея с телепатией, укус усыпляет.
Корнугон — инфернобуйвол, швыряется огнём, высасывает энергию при ударе.



Куйва — каменный великан, не только швыряет булыжники, но и ловит их.
Ламия — получеловек-полулев, проклинает касанием, насылает иллюзии.
Мантикора — скорпионолев с тремя рядами зубов, стреляет шипами из хвоста.
Медвежук — гоблиноид, закованный в хитин.
Менгир — оживлённый волшебством каменный исполин.
Мимик — метаморф, предпочитающий форму кусающегося сундука.
Минотавр — получеловек-полубык, дерётся секирой, недолюбливает лабиринты.
Мононоке — оборотнедемон с железной палицей, любит человечину.
Мумия — бальзамированная нежить, каждый удар несёт проклятие.
Муспел — огненный великан, живёт в вулкане, куёт своё оружие, дрессирует чудовищ.
Нага — змей-охранник с антиворовской магией.
Налфешни — массивная демоническая кабаногорилла, мечтающая сожрать всех вокруг.
Нефилим — облачный великан, управляет погодой, может сам стать облаком.
Нимфа — идеально красивая фея, может вдохновить, может ослепить.
Осилут — инфернобогомол с костяным экзоскелетом и вечным инстинктом охотника.
Отьюг — хищный бегемот со щупальцами на спине, посылающий образы в разум жертвы.
Планетар — ангел со световой магией, видит насквозь, слыжит ложь.
Плащевик — летающий паразит, маскирующийся под плащ и питающийся «надевшими» его.
Ремораз — членистоногая разумная кобра, проплавляющая ходы в ледниках.
Совомедведь — клюётся, крутит головой на 360°, любит мёд, ходит в гости по утрам.
Сфинкс — человеколев, любит задавать вопросы, становится сильней с каждым рёвом.
Тиранозавр — хищный динозавр, компенсирует атрофию рук гипертрофией челюстей.
Тролль — носатый великан, регенерирует любой урон, любит мосты.
Тупилак — воплощение мести, зашаманен из звериных костей и зубов.
Фистофил — инферноадвокат, заключает нерушимые контракты, мстит.
Халкин — железный бык, дыхание превращает в камень.



Хаматула — гуманоидный инфернокрокодил с глефой,
урон от которой кровоточит вечно.
Хезру — демоножаба с вызывающим обморок запахом.
Химера — лев с головами льва, козла и дракона, бодается, летает, дышит огнём.
Хримтурс — инеистый великан, повелитель зимних бурь, любит яблоки.
Цербер — трёхголовый инфернопёс, укушенные не могут телепортироваться.
Чуул — человекорак, привлекаемый использованием магии, хищник.
Эйзер — пылающий дварф, светится во тьме, нагревает предметы касанием.
Элементаль — дух стихии, призванный магией, взрывается, умирая.
Эриния — инферноптица, посылаемая для захвата жертв живьём.
Эттин — двухголовый великан, вечно спорящий сам с собой.

